

Карпатський національний університет імені Василя Стефаника

Схвалено:

Вченою радою
Карпатського національного
університету імені Василя
Стефаника
Протокол № 09 від 26.05.2026 р.
Введено в дію наказом ректора
від 05.06.2026 р. № 761

ПРОГРАМА

підвищення кваліфікації педагогічних працівників
закладів загальної середньої освіти
«ОСВІТА В СУЧАСНІЙ ШКОЛІ: ІНТЕГРАЦІЯ ТВОРЧИХ ПРАКТИК,
ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ, ПРОЄКТНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ТА AI»

м. Івано-Франківськ 2026

Розробники: Карпатський національний університет імені Василя Стефаника (Галина Волощук, кандидатка філологічних наук, доцентка кафедри філології Коломийського ННІ, директорка навчально-наукового центру професійної кар'єри та освіти впродовж життя; Наталія Барложецька, методист навчально-наукового центру професійної кар'єри та освіти впродовж життя; Мар'яна Данилюк, івент-менеджер навчально-наукового центру професійної кар'єри та освіти впродовж життя; Ірина Воробець, методист навчально-наукового центру професійної кар'єри та освіти впродовж життя).

Напрямок підвищення кваліфікації: цифрові технології педагогічної діяльності на рівні базової середньої освіти

Розроблено на основі типової програми: Типова програма підвищення кваліфікації вчителів закладів загальної середньої освіти, які впроваджують новий Державний стандарт базової середньої освіти (модуль 2) (від 12.10.2022р. № 904)

Термін дії програми: з 05 червня 2026 року до 05 червня 2031 року

Рецензенти:

1. Стинська Вікторія Володимирівна, доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри педагогіки та освітнього менеджменту імені Богдана Ступарика Карпатського національного університету імені Василя Стефаника.
2. Васильчук Микола Миколайович, кандидат філологічних наук, доцент, завідувач кафедри філології Коломийського навчально-наукового інституту Карпатського національного університету імені Василя Стефаника.

1. ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Актуальність програми:

Сучасний освітній процес вимагає від педагога не лише глибоких предметних знань, а й володіння інструментами, що відповідають запитам "цифрового покоління". Інтеграція творчих практик, проєктного менеджменту та штучного інтелекту (AI) дозволяє створити динамічне навчальне середовище, де учень стає активним учасником, а не пасивним слухачем. Програма спрямована на подолання технологічного бар'єру та впровадження креативних методик у викладання будь-яких дисциплін.

Інноваційні підходи дозволяють:

формувати емоційно-насичене навчальне середовище;
практично моделювати творчі та професійні ситуації;
розвивати soft skills (комунікацію, командну роботу, критичне мислення);
підвищувати мотивацію учнів до навчання та саморозвитку.

Цільова група: вчителі закладів загальної середньої освіти.

Обсяг (тривалість), що встановлюється в годинах та/або в кредитах ЄКТС:
30 годин / 1 кредит ЄКТС

Особливості реалізації програми: наскрізний, міждисциплінарний характер реалізації та відмова від ізольованого вивчення кожної складової.

Форма/форми підвищення кваліфікації: онлайн-навчання

Мета програми:

Формування комплексної готовності педагога до проєктування сучасного освітнього простору через синергію творчих підходів, цифрових інструментів та можливостей штучного інтелекту.

Завдання програми:

1. Ознайомити з сучасними моделями інноваційної освіти та цифрових інструментів;
2. Сформувати навички створення інтерактивних навчальних матеріалів та AI-проєктів;
3. Навчити інтегрувати творчі методи у навчальний процес;

4. Розвинути інноваційну, цифрову та проєктну компетентність педагогів.

Перелік компетентностей, що вдосконалюватимуться/набуватимуться:

- А2 – предметно-методична: поглиблені знання з мистецької освіти та цифрових інструментів;
- А3 – інформаційно-цифрова: створення інтерактивних матеріалів, використання AI;
- Б2/Б3 – інноваційна та проєктна компетентність: розробка проєктів та командна робота.
- Д1 – здатність до навчання впродовж життя;

Очікувані результати навчання.

Учасники навчання по завершенні курсу будуть:

- знати принципи створення власних інтерактивних уроків та AI-проєктів,
- визначати шляхи підвищення проєктної та інноваційної компетентності,
- пояснювати особливості використання цифрових платформ та онлайн-інструментів,
- використовувати сучасні технології для розробки інноваційного навчального контенту,
- інтегрувати творчі практики у традиційний освітній процес.
- створювати власні інтерактивні уроки та креативні проєкти з використанням цифрових інструментів та AI.
- впроваджувати сучасні методики інтеграції творчих практик у навчальний процес.
- формувати в учнів креативні, проєктні компетентності та компетентності з критичного мислення.

Система та критерії оцінювання результатів підвищення кваліфікації:

підсумковий контроль здійснюється у формі захисту індивідуального підсумкового завдання (проєкту) - презентація результатів використання технологій штучного інтелекту у власній педагогічній або науковій діяльності (наприклад: створений навчальний модуль, фрагмент курсу, аналітична розробка).

Документ, що видається за результатами підвищення кваліфікації:
сертифікат про підвищення кваліфікації

Вартість програми: 920 грн. за умови комплектування групи у кількості 15 осіб.

2. НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

Програмою передбачено інтерактивні лекційні заняття.

Особливістю практичних занять є виконання прикладних завдань із використанням штучного інтелекту та онлайн-платформ

Самостійна робота передбачає індивідуальну роботу над власним інтерактивним уроком, креативним проектом з використанням цифрових інструментів.

Підсумковим заходом є презентація власного проекту (фрагменту курсу, навчального уроку, аналітичної розробки тощо), які сприятимуть комплексній оцінці засвоєння матеріалу й формуванню навичок систематизації та аналізу отриманих знань.

Зміст програми складається з 4 модулів та 10 взаємопов'язаних тем.

На етапі завершення навчання за Програмою слухачі презентують власні креативні проекти. Учасники, які успішно пройшли навчання та продемонстрували достатній рівень засвоєних знань під час фінальної презентації проекту, отримують сертифікат про підвищення кваліфікації.

Кількість годин, що відводиться на засвоєння змісту Програми, складає: 30 год, з них: 9 год — лекційні заняття, 15 год — практична робота, 6 год — самостійна робота, 2 год — контрольні заходи.

Навчально-тематичний план

Назви змістових модулів та навчальних тем	Кількість годин				
	Лекції	Практичні заняття	Самостійна робота	Контрольні заходи	Всього годин
Модуль 1. Сучасні підходи до навчання в Новій українській школі					
Тема 1.1. Концепції сучасної освіти	1	1	0	0	2
Тема 1.2. Штучний інтелект як асистент вчителя НУШ у щоденній практиці	1	1	1	0	3
Разом за модулем	2	2	1	0	5
Модуль 2. Психолого-педагогічні умови організації освітнього процесу в Новій українській школі					

Тема 2.1. Психологія залучення та soft skills. Мотивація активності учня.	1	1	0	0	2
Тема 2.2. Розвиток критичного мислення та креативності як основа успішної соціалізації та психологічної адаптації учнів	1	1	0	0	2
Разом за модулем	2	2	0	0	4
Модуль 3. Цифрові технології педагогічної діяльності					
Тема 3.1. Цифрові освітні ресурси	1	2	0	0	3
Тема 3.2. Креативні технології. Освітній сторітелінг	1	2	1	0	4
Тема 3.3. Квест-технології	1	2	1	0	4
Разом за модулем	3	6	2	0	11
Модуль 4. Проєктна діяльність та інтеграція. Практичне моделювання					
Тема 4.1. Планування та реалізація проєктів	1	1	1	0	3
Тема 4.2. Оцінювання та рефлексія	1	2	0	0	3
Тема 4.3. Розробка підсумкового проєкту	0	2	0	2	4
Разом за модулем	2	5	1	2	10
Підсумкові заходи	9	15	4	2	30

3. ЗМІСТ ПРОГРАМИ

Модуль 1. Сучасні підходи до навчання в Новій українській школі

Тема 1.1. Концепції сучасної освіти.

Перехід від репродуктивного навчання до конструктивізму. Роль творчих практик у "нетворчих" дисциплінах.

Тема 1.2. Штучний інтелект як асистент вчителя НУШ у щоденній практиці.

Промпт-інжиніринг для вчителя: генерування тестів, сценаріїв та ідей за допомогою ChatGPT та Gemini. Створення ілюстрацій в AI для дидактичних карток.

Модуль 2. Психолого-педагогічні умови організації освітнього процесу в Новій українській школі.

Тема 2.1. Психологія залучення та soft skills. Мотивація активності учня. Робота з увагою учнів у цифрову епоху. Креативність як професійна якість педагога. Методи розвитку критичного мислення через творчі виклики.

Тема 2.2. Розвиток критичного мислення та креативності як основа успішної соціалізації та психологічної адаптації учнів

Модуль 3. Цифрові технології педагогічної діяльності

Тема 3.1. Цифрові освітні ресурси.

Робота з Canva, Genially та Міро для створення інтерактивних матеріалів. Візуалізація як спосіб спрощення складних тем.

Тема 3.2. Креативні технології. Освітній сторітелінг.

Як перетворити урок на захопливу історію. Драматургія навчального матеріалу. Створення персонажів та ігрових всесвітів.

Тема 3.3. Квест-технології. Структура освітнього квесту.

Технічна реалізація веб-квестів. Гейміфікація як спосіб підвищення мотивації.

Модуль 4. Проєктна діяльність та інтеграція. Практичне моделювання.

Тема 4.1. Планування та реалізація проєктів.

Від ідеї до готового продукту. Командна робота учнів та роль ментора-вчителя.

Тема 4.2. Оцінювання та рефлексія.

Критеріальне оцінювання творчих робіт. Формувальний фідбек. Використання цифрових опитувальників для рефлексії.

Тема 4.3. Розробка підсумкового проєкту

Створення власного фрагменту уроку з інтеграцією AI або квест-технології. Захист концепції та професійне обговорення.

3.1. Орієнтовний перелік практичних завдань

1. Перетворення стандартного завдання зі свого предмета типу «прочитай та перекажи / розв'яжи за зразком в конструктивістський мінікейс (дослідження, вирішення проблеми, вибір альтернативи) із залученням творчих практик (наприклад, малювання ментальної карти, рольова гра)
2. Створення трьох варіантів різнорівневих тестів до обраної теми.

3. Розробка вправи для початку онлайн чи офлайн уроку, спрямованої на перемикання фокуса учнів з гаджетів на тему заняття, використовуючи прийоми розвитку критичного мислення (наприклад, «Вірю/Не вірю», «Кошик ідей», «Проблемне питання»).
4. Створення візуального конспекту або інтерактивного навчального плакату.
5. Розробка і презентація власного проєкту, у якому органічно поєднуються: творча подія чи історія, використання ШІ, формувальний фідбек.

3.2. Орієнтовний перелік питань для самостійного опрацювання

1. Бар'єри (психологічні, методичні, організаційні) для впровадження творчих практик на уроках математики, фізики чи мовно-літературного циклу та як їх подолати?
2. Які методи застосовувати вчителю, щоб верифікувати (перевіряти на якість) контент, створений ChatGPT чи Gemini?
3. Етичні норми та правила академічної доброчесності під час використання AI-інструментів у підготовці вчителя до уроків.
4. Психологічні ризики надмірної гейміфікації навчання та як зберегти баланс?
5. Показники (критерії) оцінювання якості та ефективності інтеграції цифрових технологій та штучного інтелекту в авторський фрагмент уроку.

4. СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

Нормативно-правові документи:

1. Закон України «Про повну загальну середню освіту» від 16.01.2020 №463-IX. – Режим доступу: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/463-20#Text>
2. Державний стандарт базової середньої освіти (2020). – Режим доступу: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/898-2020-%D0%BF#Text>
3. Концепція реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти «Нова українська школа» (2016). – Режим доступу: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/988-2016-%D1%80#Text>

4. Розпорядження КМУ “Про схвалення Концепції розвитку штучного інтелекту в Україні” від 02.12.2020. Режим доступу: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1556-2020-%D1%80#Text>

Основна література:

1. Інструктивно-методичні рекомендації щодо запровадження та використання технологій штучного інтелекту в закладах загальної середньої освіти: проєкт Міністерства освіти і науки України та Міністерства цифрової трансформації України від 22.05.2024 р. URL: <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/news/2024/05/21/Instruktyvno.metodychni.rekomendatsiyi.shchodo.SHI.v.ZZSO-22.05.2024.pdf>
2. Типова програма підвищення кваліфікації вчителів закладів загальної середньої освіти, які впроваджують новий Державний стандарт базової середньої освіти: наказ МОН України від 12.10.2022 URL: <https://mon.gov.ua/npa/pro-zatverdzhennya-tipovoyi-programi-pidvishennya-kvalifikaciyi-vchiteliv-zakladiv-zagalnoyi-serednoyi-osviti-yaki-vprovadzhuut-novij-derzhavnij-standart-bazovoyi-serednoyi-osviti>

Додаткова література:

1. Демещик О. А. Оцінка впливу ШІ-сторітелінгу на засвоєння історичних знань / О. А. Демещик, Г. М. Алексеева, Л. В. Горбатюк // Перспективи та інновації науки. Серія «Педагогіка» : журнал. – 2025. – № 6(52). – С. 352–363. <https://dspace.bdpu.org.ua/items/6729f6ed-c543-49c1-bc50-455d4593cb06>
2. Куза А. Штучний інтелект як інструмент для оптимізації освітнього процесу / А. Куза, Т. Мухіна // Формування готовності до інноваційної професійної діяльності майбутніх фахівців: теорія і практика : матер. IV Всеукр. наук.-практ. інтернет-конф. (Запоріжжя, 16.05.2025, БДПУ). – Запоріжжя, 2025. – С. 29–32. <https://dspace.bdpu.org.ua/items/fb375209-6947-42ff-ab3f-77b3396fc481>
3. Круглик В. Формування відкритого освітнього середовища з використанням технологій штучного інтелекту: аналіз та класифікація / В. Круглик, В. Осадчий, Л. Павленко, С. Симоненко //

- Освітологічний дискурс. – 2024. – Т. 45, № 2. – С. 6–15.
<https://dspace.bdpu.org.ua/items/fd638f1e-b630-4dcc-a373-1fe4e0f93a21>
4. Сікора Я. Б. Віртуальна реальність як інструмент адаптивного навчання в цифровому освітньому середовищі / Ярослава Сікора, Оксана Яценко, Маргарита Погребняк // Академічні візії. – 2024. – № 28. – С. 1–12.
<https://dspace.bdpu.org.ua/items/c958e0f6-99cf-4c07-86de-b2e65abda182>
 5. Bond, M., & Bedenlier, S. (2020). Gamification in Education: Practical Guidelines. Springer.
 6. Gee, J. P. (2019). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. New York: Palgrave Macmillan.
 7. Novak, J. (2018). Learning, creating and using knowledge. New York: Routledge.

Інтернет-ресурси:

1. LearningApps.org
2. Kahoot!
3. Genially.com
4. Edmodo.com
5. Coursera.org / FutureLearn.com
6. Портал «Освіта України» (mon.gov.ua)

Додаткові джерела / AI-інструменти, що використовувалися під час курсу:

1. ChatGPT (OpenAI) – створення інтерактивних сценаріїв, ідей для квестів та вправ.
2. Ideogram – генерація візуальних матеріалів, ілюстрацій та творчих завдань.
3. Canva AI – створення інтерактивних презентацій та графічних матеріалів.
4. Gamma – мультимедійні презентації з AI.
5. Google Gemini – ідеї для освітніх та мистецьких проєктів.